Micronotícias

POR CÁ...

Eurographics 86

Realizou-se em Lisboa, entre 25 e 29 de Agosto, a conferência anual da Associação Europeia de Computação Gráfica — EUROGRAPHICS. Para além da conferência propriamente dita, de uma exposição industrial e da projecção de filmes e diapositivos, promoveu-se uma série de cursos sobre computação gráfica e modelação tridimensional por professores de várias nacionalidades. Um reparo: as informações sobre a Eurographics — uma reunião de muito grande importância — chegaram até nós em primeiro lugar pela imprensa estrangeira. O anúncio oficial, publicado já em Agosto, referia que o programa preliminar estaria «pronto em meados de Março» e dele seria «dado conhecimento numa próxima conferência de Imprensa.»

Data General — uma revista

A Data General Portugal iniciou a publicação de uma revista em que inclui não só informações sobre a empresa e os seus produtos mas também notícias de interesse geral. Do número de Agosto-Setembro consta uma descrição do novo modelo 2 do computador portátil Data General ONE — a que nos devemos referir proximamente em pormenor —, notícias sobre novos sistemas de discos, a família de computadores de 32 bites MV, o Escritório Electrónico Integrado CEO e uma interessante reportagem sobre a equipa Tyrrell, que na Fórmula 1 corre sob as cores da Data General.

...E POR LÁ

O SICOB vai abrir

O SICOB, o grande salão francês de informática, irá decorrer este Outono, entre 15 e 20 de Setembro. Muito embora o seu interesse tenha vindo a descer — devido a um excesso de equipamentos apresentados como muito interessantes, mas que não vão além de promessas —, tem como manifestação paralela a Convenção Informática, o maior congresso europeu na matéria, este ano subordinado ao tema «A informática e o discurso do método».

A Commodore vai abandonar o C 128?

Os distribuidores britânicos da Commodore afirmam ter sido avisados de que o C 128 e o sistema de discos 1570 vão ser retirados do mercado e estão a vender aquele «micro» com grandes descontos, que colocam o seu preço entre 150 e 160 libras, afirmando que as vendas têm sido «desapontadoras» devido à falta de programas adequados. A Commodore desmentiu a notícia, mas importa notar que o C 128 se destinava a substituir o C 64, do qual uma nova versão — o 64 C — foi apresentada há poucas semanas. Portanto, é evidente que a Commodore mudou de planos, e o facto de o 64 C dispor de um sistema operacional novo, muito interessante — o GEOS, que lembra o GEM, da Digital Research — confirma-o. Quanto ao 128 D, é de crer que continue a ser fabricado, mas também numa nova versão, incluindo o GEOS.

O modelo 2 do One, o computador portátil da Data General, agora lançado em Portugal

FEIRAS INTERNACIONAIS
INFORMÁTICA e ELECTRÓNICA

BASILEIA
- SWISSDATA (Electrónica e Informática) 9-12 Set.

BRUXELAS
- ROBOTEX (Exp. Comput. Electrón.) 29 Set.-02 Out.

HANNOVER
- CEBIT (Int. de Informática)
- INTER-RÁDIO (Rádio, Electrón. e Comput.) 30 Set.-02 Out.

MUNIQUE
- ELECTRÓNICA (Int. Componentes Electrón.) 10-13 e 13-16 Nov.

PARIS
- SICOB (Int. Informática e Telemática) 17-20 e 20-23 Set.

SINGAPURA
- ÁSIA ELECTRÓNICS (Int. de Electrónica) 19-26 Out.

TAIPÉ
- ELECTRÓNICS SHOW (Int. de Electrónica) Outubro

Uma equipa dinâmica elaborará a sua viagem de NEGÓCIOS

marque pelo TELEFONE!

AGORA NA LAPA

SINESTUR

AGÊNCIA DE VIAGENS
RUA DE SANTANA À LAPA, 67-A • 1200 LISBOA
TELEFS.: (01) 67 79 79/67 83 65/6/7 • TELEX: 15291 SINEST P
AV. G. HUMBERTO DELGADO, 15-E • 7520 SINES
TELEFS.: (069) 63 29 49 / 63 29 50 • TELEX: 15514 TOP P

INSTITUTO SUPERIOR DE MATEMÁTICA MODERNA
ISMM

R. das Flores, 59 — 1200 LISBOA

• Curso Superior de Informática, Estatística e Investigação Operacional
(Aprovado oficialmente pelo Despacho 130A/MEC/86 publicado no D. R. II série, de 19/8/86)

• Cursos Profissionalizantes:
- Informática de Gestão
- Econometria

Meios informáticos disponíveis:
Microprocessador MC68 000 — 10 MHz.
Memória: central 3Mb, em disco 120Mb
Multiposto: 3 impressoras

Sist. Operativos: P-System, UNIX
Cobol, BASIC, Pascal, C, Modula-2, Fortran
Lisboa: R. Vítor Cordon, 41-47
Telef.: 37 37 71/2 — 37 17 23 — 36 88 37
Porto: R. Cd. de Vilas Boas, 126.
Telef.: 81 19 24 — 81 19 49 — 81 19 74

PÁGINA DE PROPRIEDADES TODAS AS 6.AS-FEIRAS
ANUNCIE NESTA SECÇÃO PUBLICITÁRIA
CONTACTE-NOS PELO TELEFONE 57 21 79

TIMEX

SISTEMA CP/M

TIMEX FDD 3000
— Sistema operativo CP/ (da Digital Research)
— Duas unidades de leitura Floppy
— 64 K de RAM

TIMEX TERMINAL
— Teclado Profissional 57 teclas
— Teclado numérico de 12 teclas

TIMEX PRINTER 2080
— Papel A-4 ou banda continua
— 80 caracteres por linha (137 modo condensado)
— Tipos de letra (bold, elite, pica itálico, dupla largura, condensado, alta qualidade)

MONITOR
— 80 colunas
— 520 pontos por linha

Mais que um processador de texto, base de dados ou folha de cálculo,...

Um computador multilinguagem, basic, pascal, assembler...

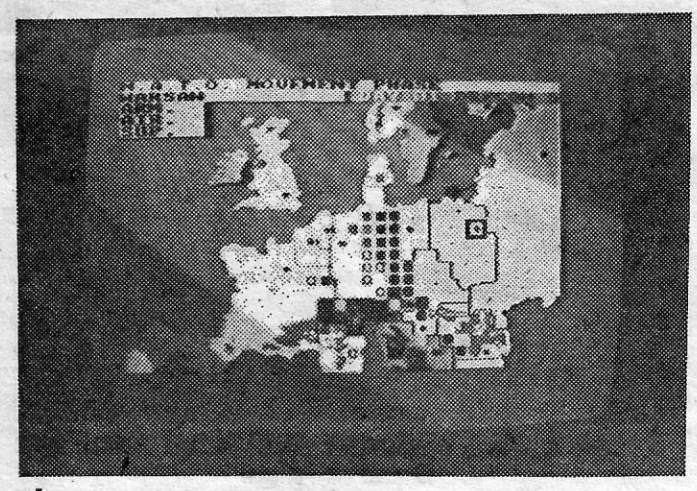
SOFTWARE CP/M
— Flexiwrite (processador texto)
— Flexifile (base de dados)
— Flexicalc (folha de cálculo)

— Pascal 80 (linguagem)
— Devpac 80 (assembler)
— C + + (linguagem)

— Aplicações em contabilidade, stocks...

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

GUERRA ENTRE NATO E LESTE DEIXA EUROPA DEVASTADA



TÍTULO: Theatre Europe
MÁQUINA: Spectrum

É possível, nos dias que correm, um conflito entre os dois blocos na Europa limitado apenas a meios convencionais? Os responsáveis sabem, embora muitas vezes finjam ignorá-lo, que tal conflito, a surgir, teria como consequência, mais tarde ou mais cedo, a utilização de outras armas, designadamente as nucleares, terminando sem vencedores e deixando este velho continente completamente devastado.

Trata-se de uma realidade — ou de um pesadelo — presente no espírito de muitos, e o jogo de guerra **Teatre Europe**, da **PSS**, mais não fez do que reflectir o fenómeno, com vantagem de um efeito pedagógico, se o encararmos numa perspectiva positiva. Com efeito, o jogo demonstra que, numa qualquer fase do conflito, uma das partes, inevitavelmente, recorrerá a armamentos químicos ou nucleares, não porque o programa seja em si agressivo, ou incitador de violência, mas porque assenta em dados concretos e em análises que os têm em conta. E é esse facto que deve fazer-nos também reflectir. Neste aspecto, e longe de constituírem focos de violências, jogos como **Theatre Europe** demonstram à saciedde a loucura de um conflito nuclear e a escalada que o provocará, se qualquer das partes se lançar no caminho da guerra.

Theatre Europe, como jogo de guerra, não é muito complicado, embora seja difícil de jogar sem instruções por parte de quem não está habituado a este género de programas. Aliás, mesmo os adeptos terão alguns problemas em descobrir como ultrapassar determinadas situações, sem a leitura do manual que deverá acompanhar a cassete. Em contrapartida, diversas acções são facilmente compreensíveis através da observação e leitura dos **screens**, seguidas de alguma prática. Os compradores, no entanto, devem insistir em que lhes sejam fornecidas as instruções, não obstante as «facilidades» do programa, que inclui uma demonstração elucidativa.

Com uma apresentação boa, **Theatre Europe** coloca-nos numa situação de conflito na Europa, com as duas forças em presença, NATO e Pacto de Varsóvia, e o programa permite dois jogadores ou um jogador contra o computador, podendo nós escolher qual das partes desejamos controlar. A outra opção, como acima referimos, é observar a demonstração. Os três níveis de dificuldade correspondem, por seu turno, a três tipos de «gestão» do conflito. Assim, no primeiro nível, a guerra é essencialmente convencional e qualquer das partes só provocada a isso utilizará armas químicas ou nucleares, enquanto nos outros dois níveis o computador recorre com alguma facilidade a esse armamento para nos impedir de ganhar. Outro aspecto curioso é a possibilidade de fazer um jogo de guerra «clássico» ou de incorporar cenas de acção, em que, seleccionando uma batalha, deveremos destruir o máximo de forças inimigas que apareçam, numa sequência típica de jogo de **arcade**. Neste **creen**, e com cenário de uma cidade (aliás, o mesmo que aparece em ataques nucleares), surgem aviões, tanques, etc, que nós deveremos tentar atingir, utilizando um cursor com mira e escolhendo (também por meio do cursor) as nosssas próprias forças para o ataque, desde infantaria à aviação, representadas por ícones na parte inferior do «écran».

O jogo desenvolve-se num mapa da Europa, com os exércitos em presença representados por quadrados, que poderemos identificar colocando sobre eles o cursor. Para mover um exército, leva-se aí o cursor, tecla-se «disparar» e desloca-se o cursor na direcção desejada (um espaço de cada vez), premindo depos «disparar» de novo (faz-se isto quantas vezes necessitarmos ou desejarmos). Quando todas as unidades tiverem efectuado o movimento, segue-se a fase de ataque e, neste caso, coloca-se o cursor na unidade inimiga que pretendemos atacar. Quando todas essas indicações estiverem dadas, activa-se o ataque (no caso de se ter escolhido no princípio a opção de acção, é-nos pedido que seleccionemos uma batalha, e aí utiliza-se de novo o cursor para a localizar). Após a batalha, segue-se a fase de reforço e reabastecimento de unidades, e de novo se usa o cursor para seleccionar unidades, e «disparar» para indicar a quantidade de reabastecimentos. Depois desta, segue-se a fase de guerra aérea, em que nos é apresentado um **screen** com diversas opções: poderio aéreo, ataque a aeródromos inimigos, reconhecimento, interdição (ataque a linhas de reabastecimento inimigas, o que pode causar um contra-ataque químico ou nuclear), ataque a uma unidade inimiga (**assault-breaker**), ataque a território inimigo (**deep strike**) e a linhas férreas inimigas (**iron snake**).

Nesta fase, é possível lançar um ataque químico ou nuclear a alvos inimigos, designadamente cidades, e no primeiro caso uma mensagem anunciará, pouco depois, que aquele centro ficou inabitável. Se a decisão foi de ataque nuclear, já as coisas não são tão simples e é necessária a obtenção de um código especial para o lançamento após um prazo de 30 segundos (o código, incidentalmente, é MIDNIGHT SUN).

Mesmo assim, é ainda possível ficar em **standby**, a menos que se queira efectuar um disparo estratégico contra uma cidade inimiga ou o **Fire-Plan**, que envolve um ataque em larga escala. Caso seja o inimigo a atacar primeiro desta forma, e se o nosso sistema reflexo de defesa estiver ligado, seguir-se-á um lançamento de represália automático, enquanto observamos os alvos a serem destruídos.

Como todos os jogos de guerra, este exige o estabelecimento de uma boa estratégia, e facilmente se verificará que um ataque químico ou nuclear não é a melhor solução para «ganhar», dada a escalada que provoca. Aliás, só têm que experimentar: comecem desde logo com ataques do género e o jogo pouco mais durará, terminando com uma «chuva» de mísseis lançados por ambos os lados e com a avaliação final, muito negativa, da vossa capacidade de comando. E também com um aviso de que uma guerra termonuclear global não dará quaisquer hipóteses de sobrevivência à civilização.

Com telcas definíveis (além de «Enter», para activar algumas acções e de «Space», para passar fases), **Theatre Europe** poderá ser alvo de críticas pelo cenário que reproduz, mas isso não lhe retira o interesse como jogo. Tem ainda o defeito de ser um pouco «primário», em compração com outros programas do género mais elaborados, mas isso dá-lhe a vantagem de permitir um desenvolvimento sem grandes problemas. Finalmente, deveria ter sido dada atenção ao facto de haver quem disponha apenas de televisor a preto e branco. Se a cores não há qualquer confusão entre unidade de um lado e doutro, já não é esse o caso a preto e branco, devido ao pouco contraste dos blocos. De qualquer forma, isso não impossibilita o jogo, nem lhe retira o interesse.

GÉNERO: Jogo guerra/ /estratégia
GRÁFICOS (1-10): Variáveis de 3 a 6
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: A comprar por apreciadores

NOTÍCIA/SPECTRUM CENTER

Os novos preços chegaram ainda mais baixos:

Agora pode adquirir para o seu computador **ZX Spectrum 48K, ZX Spectrum +, ZX Spectrum 128, TC - 2048** um supergravador ao preço de um gravador normal.

Trata-se da **ZX MICRODRIVE** que, acoplada ao **ZX INTERFACE 1** permite fazer o LOAD ou SAVE de um programa que num gravador normal demora cerca de **6 minutos,** em apenas **12 SEGUNDOS.**

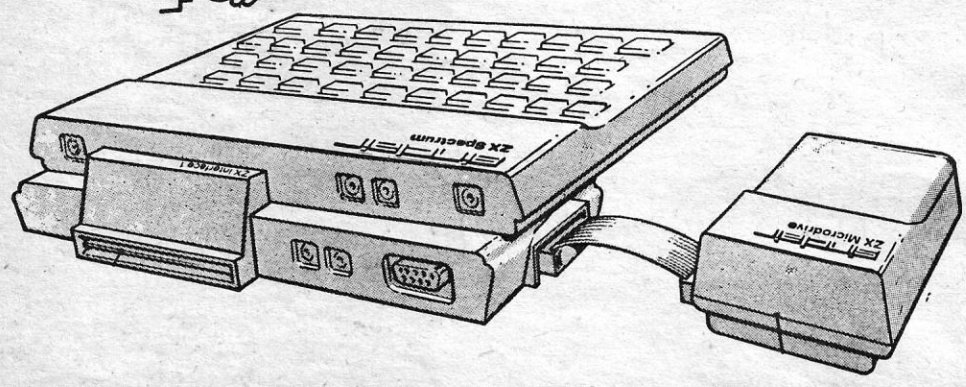
(31 000$00 **ERA** o preço antigo.)
Agora o novo preço, muito competitivo, **É** de apenas **16 000$00.**

OPORTUNIDADE ÚNICA!

SPECTRUM CENTER, INFORMÁTICA

LOJA 02 Rua Joaquim Paço d'Arcos, 9-A — LISBOA

LOJA 01 Rua Luís de Camões, 35-B — LISBOA



FUTEBOL À PORTUGUESA

TÍTULO: Futebol 86
MÁQUINA: Spectrum

Falar de um jogo português, mesmo quando não nos agrada muito, é sempre gratificante, porquanto nos permite verificar que também entre nós há pessoas com capacidade de executar este tipo de programas, mesmo num mercado que pouco ajuda a estas iniciativas. É o caso de **Futebol 86**, de Luís d'Alba, que segundo informações do próprio poderá em breve ser editado em Espanha.

Com instruções na própria cassete, embora pouco explícitas de imediato, **Futebol 86** recria o recente Mundial do México, dando-nos a possibilidade de escolher a equipa que queremos comandar e um «lugar» nessa mesma equipa. Quanto ao desenvolvimento do jogo, este é executado por teclas indicadas no «menu», embora também não seja de imediato ihteligível a forma de as utilizar. Quanto ao «écran», este é sempre o mesmo, com uma janela onde surgem, em **scroll** vertical, as descrições dos lances do jogo em que estamos empenhados.

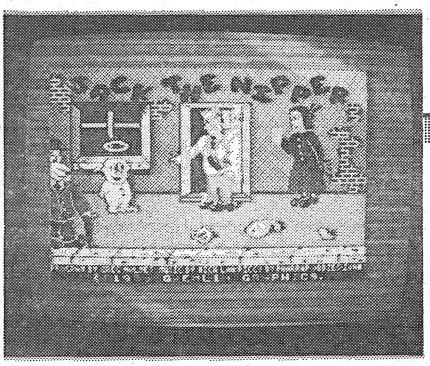
Dizíamos que o jogo não nos agradou muito e é forçoso explicar o motivo. O programa, é de referir, está bem concebido, mas como programa, isto é, faltou a Luís d'Alba aquilo a que poderíamos chamar **sentido do jogo**. Estamos em crer que pretendeu a originalidade, para não produzir um programa que se parecesse com outros já existentes, e é certo que o conseguiu, embora à custa de alguma eficácia do jogo. Por outro lado, os efeitos sonoros são um pouco exagerados e, dada a forma como foi construído, o jogo torna-se repetitivo, perdendo rapidamente o interesse.

Nada disto impede, obviamente, que **Futebol 86** não agrade a quem se interessa por simuladores deste desporto, e desde já aconselhamos a quem possui na sua colecção jogos como **Football Manager, World Cup** e outros que acrescente este à lita. Acreditamos, por outro lado, que o talento de programador que Luís d'Alba revela nos dará, em breve, melhores jogos. E nesse sentido nos permitimos aconselhar que dedique mais atenção à funcionalidade e ao sentido lúdico dos seus próximos programas.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE: Variável (cinco níveis)
CONSELHO: Ver antes de comprar

SOFTFILE

Uma revista de INFORMÁTICA,..... DIFERENTE.



MENINOS MAL COMPORTADOS SÃO ANJINHOS AO PÉ DO JACK

TÍTULO: Jack The Nipper
MÁQUINA: Spectrum

Costumam os pais dizer às crianças que devem «portar-se bem», e por isso se esforçam, mas, se a influência paternal tem algo a ver com a aceitação dos conselhos, falharam em toda a linha os progenitores de **Jack**, a terrível criancinha com que lidamos neste jogo da **Gremlin Graphics**, «ajudando-a» a fazer as «maldades» que levarão a barra de medição respectiva a atingir os pouco recomendáveis 100 por cento.

Dir-se-á que não se trata do jogo mais apropriado, que se faz aqui o «elogio da maldadezinha infantil», mas talvez **Jack** acabe por funcionar como uma espécie de derivativo para os que não têm coragem (e ainda bem) de se lhe comparar.

O objectivo, como dissemos, é levar **Jack** a fazer as suas «maldades», sem ser impedido nas suas acções ou por elas punido, o que faz elevar a borbulhagem no seu posterior e, eventualmente, conduzirá à perda de vidas. Para o efeito, um medidor de **rash**, essa borbulhagem, permitirá avaliar quão mal se está a «progredir». O outro medidor, **naughtyometer**, refere-se, obviamente, ao seu progresso.

Jack começa a sua aventura no quarto, percorrido por fantasmas e outros «bicharocos», e além de evitá-los a primeira coisa que deve fazer é «armar-se» com um tubo, que lhe permite atirar ervilhas aos alvos das suas maldades. O problema é que o tubo está em cima de uma prateleira e **Jack** não chega lá. Mas qual é a criança que não arranja maneira de alcançar o objecto que pretende, desde que use um bocado a imaginação? E, para ajudar os pretendentes a **Jacks**, se dirá que um salto para a cómoda e outro para a cama e colocação apropriada nesta que servirá de trampolim, servirão esse objectivo.

Jack tem dois bolsos, onde pode colocar os objectos de que necessita, e convém observar bem todos os «écrans», para ver se encontramos aí coisas que ele possa utilizar. Por exemplo, para assustar gatos, **Jack** fará mau uso de uma buzina, que accionará junto do pobre bicho, e ganhará também pontos se atirar de sítios altos, de modo a que se partam, objectos que os adultos consideram valiosos.

A área de jogo envolve cerca de 50 lugares, onde **Jack** se move, praticando as suas «maldades» e fugindo das respectivas consequências. E se algumas são inofensivas, ou relativamente, outras são bem piores, conforme a lista que a seguir publicamos. Assim, e depois de arranjar o tubo lança-ervilhas, **Jack** irá a uma loja de computadores e dará cabo das máquinas; depois, mata plantas com um pesticida, após o que prejudicará a feitura de dentes falsos, na fábrica respectiva; daí segue para a fábrica de meias, cuja produção parará, e após isso terá que arranjar um cartão de crédito no banco; depois, arranjará uma bomba, para libertar os presos na esquadra da polícia, e com a buzina faz voar os gatos até ao tecto; a fábrica de computadores é o alvo a seguir, seguindo-se a lavandaria, após o que o terrível **Jack** estoirará com a máquina automática de pagamentos do banco; o jardineiro será a próxima vítima e, em seguida, outras crianças experimentarão uma «brincadeira» de **Jack**, que termina o seu dia fazendo o que se imagina numa loja de loiças...

Claro que, para levar a cabo tudo isto, **Jack** necessita de apanhar e largar diversos objectos nos locais convenientes, e isso terão de ser os leitores a descobrir, ao menos por enquanto. Os gráficos têm imaginação, são bem executados e animados e, para comandar o terrível **Jack** usa-se **joystick** ou as seguintes teclas: «Z»/«X», esq dir; «O»/«K», subir/-/descer; «Ø», disparar; «Enter», entrar por uma porta; «O» e «Ø», saltar; tecla de direcção e «Ø», disparar tubo; «H», pausa; «Q», abandonar.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

«Reprise»

CAÇA DIFÍCIL AO ESPIÃO EM "THE FOURTH PROTOCOL"

VIMOS na semana passada os cenários básicos dos três jogos de *The Fourth Protocol*, e demos algumas indiciações adicionais sobre a forma de utilização dos ícones do programa, e hoje lembraremos uma série de acções, sem as quais a aventura não poderá ser levada a bom termo, a começar pelos códigos.

Logo no início do jogo, e após tomar conhecimento, ou não, das primeiras mensagens de parabéns, pelo seu novo cargo, *John Preston* deve verificar o que tem de imediato ao seu dispor e uma espreitadela aos arquivos não é má ideia. Verá então aparecer uma «folha» em branco, encimada pela palavra FILE. Será altura de se entregar à escrita e teclar *Telephone*, carregando, depois, em «Enter». Verá então aparecer os três números de telefone a que tem acesso imediato: *Blenheim, Medical Security* e *Sir Anthony Plumb*. O primeiro pode, e deve, ser usado com frequência, porque é o número que liga ao computador central de *Blenheim*, onde estão contidas quase todas as informações de que *Preston* necessita. O único problema é que precisa de um código de acesso, mas lá iremos. Para *Medical Security* só deve ligar-se quando for necessário e, para *Plumb*, apenas no fim da primeira parte, quando já descobrimos o traidor e nos sentimos capazes de responder às perguntas que ele fará, para ver se acertamos na identificação e motivos.

O problema com *Blenheim* é que, logo no início do jogo, um dos *screens* da secretária de *Preston* informá-lo-á do código da semana, que será identificado por FP-1, FP-2 ou FP-3, seguindo-se uma lista de números. Aqui é praticamente imprescindível a folha de códigos (*one time pad*) equivalente, que *deva ser fornecida* com o jogo, e que será de novo necessária no final, quando *Sir Anthony Plumb* dá uma palavra de código a *Preston*, que lhe permitirá jogar a segunda parte. Não se alarmem, todavia, os que não dispõem das folhas de descodificação, porque nem tudo está perdido (ainda) e é possível avançar sem elas, graças às indicações que se seguem.

Invariavelmente, os códigos são os mesmos, ou seja, quando carregamos a primeira parte, pode aparecer qualquer um dos três, mas as palavras de código nunca variaram nas diversas vezes em que jogámos *Protocol*, tal como nunca variou a palavra de código final. Assim, a FP-1 corresponde PHOENIX, a FP-2, FIREBIRD, e a FP-3, ROCKET.

Ligando para *Blenheim* (utiliza-se o ícone do telefone, escolhe-se o novo ícone para ligar, carregando-se depois em «Enter»), o computador pede-nos o código; aí, tecla-se a palavra respectiva e o computador dá-nos acesso aos ficheiros. Isto será útil, quando nos começarem a aparecer nomes, mas nem sempre uma determinada personalidade está fichada em *Blenheim*.

Mal *Preston* toma posse do cargo, começam a aparecer memorandos e relatórios na sua secretária e ele tem que dar atenção a todos, embora a maioria não diga respeito ao problema principal, que é, como já vimos, descobrir quem desviou os documentos secretos da NATO. E diga-se desde já que ler o livro apenas ajudará alguma coisa, porque todos os nomes de interesse estão mudados, bem como as circunstâncias em que o traidor foi recrutado. Pro exemplo, uma das primeiras mensagens que aparece diz respeito a uma funcionária, *Jane Abbs*, que tem sido vista com um estrangeiro. Claro que *Preston* deverá pôr agentes *(watchers)* na pista de *Abbs* (por meio do ícone da câmara vídeo e do sub-ícone respectivo, que pedirá o nome da pessoa a vigiar e o número de *watchers*), para saber o que se passa. Dez agentes é um número razoável, e os seus primeiros relatórios, que devemos ler nos vídeos (fazer uma pesquisa sistemática nesses ícones), não são encorajadores, mas, às tantas, saberemos que se trata de um diplomata checo, *Stanistav*, cuja ficha podemos ir buscar a *Blenheim*. Eventualmente, ser-nos-á pedido que se definam as medidas a tomar, com algumas opções, mas desde já frisamos que prender *Stanistav* se revela um grande erro. Aconselhável, sim, é «virá-lo», escrevendo *Turn Stanistav* e repetindo, quando o computador procura confirmar o nome. Isso, como se poderá ver, resultará em elogios dos superiores. Da mesma forma, proceder erradamente em relação à Imprensa, quando se dá uma «fuga» de informações, pode revelar-se desvantajoso para *Preston*. Mandar fazer uma análise é o melhor procedimento, e só depois de saber quem é o culpado poderá este ser acusado ao abrigo da lei de segurança (O.S.Act).

Outra história colateral é a de *Bracton*, que se queixa a *Preston* de um seu subordinado, implicando suspeitas, mas se os *watchers* vigiarem *Bracton*, em vez do subordinado, ver-se-á que é aquele quem não anda bem. Confirmadas as suas tendências pelo satanismo, é de ligar para a *Medical Security*, para o porem a bom recato, e mais uma vez *Preston*, fica em boa posição. O mesmo sucederá se levar a bom termo a vigia a *Allen* (mas, cuidado, não tomar acções demasiado drásticas) e a *Johnston* e a *Pasternak*, o que dará uma palavra de passe bastante valiosa para a segunda parte do jogo, também se não for tomada qualquer medida drástica. Se *Preston* recomendar uma aproximação e *Pasternak*, isso nada influenciará, o resultado deste primeiro jogo, mas terá depois utilidade. Finalmente, outra história paralela é a de *Warburton*, mas esta nem sempre se desenvolve da mesma forma, durante o período de jogo. De qualquer maneira, pode bem acontecer que um *watcher* telefone de uma cabina, falando de um objecto, que deve ser desenterrado, sendo dada a informação ao *Special Branch*.

O mais importante, todavia, são os papéis NATO, e convém saber em *Blenheim* do que se trata, mal recebam a informação de que desapareceram (bem, ou até antes, se quiserem ganhar tempo). Para isso, quanto tiverem acesso (atenção, é preciso dar sempre a palavra de código, que, aliás, nunca muda durante o mesmo jogo), peçam a *file* relativa a NATO e uma para cada um dos papéis (PAPER 1, PAPER 2, etc., até 5). Trata-se, aqui, de um verdadeiro trabalho de detective, proque cada papel teve uma determinada lista de distribuição, indicada por iniciais, em três departamentos: CO, Cabinet Office (gabinete do primeiro-ministro), MOD, Ministry of Defence (Ministério da Defesa) e FO, Foreign Office (Ministério dos Negócios Estrangeiros). Então, pedir de novo a *Blenheim*, e separadamente, as *files* do *CABINET, MOD* e *FOREIGN*.

Atenção, convém tomar nota de tudo, ou quase tudo, e neste último aspecto é essencial. Com efeito, nas listas dos três departamentos, aparece uma série de nomes, mas é também indicado, por exemplo, quais os que têm acesso a uma máquina de fotocópia. Fazendo uma lista de cada «Papel NATO» e da sua distribuição, facilmente se descobre quais os nomes, em cada um dos três departamentos, que teve acesso aos *cinco* documentos e, ao mesmo tempo, a máquinas de fotocópias. A lista de suspeitos fica aqui consideravelmente reduzida. Podem então pedir-se as suas fichas a *Blenheim*, embora não estejam lá todas.

Fazer aqui a *gestão* dos *watchers* de que dispomos é essencial, e nunca devemos esquecer de retirar aqueles que já não são precisos, porque o seu número é limitado e pode até ser reduzido. Além disso, há pessoas que não vale, de facto, a pena seguir, que foram metidas no jogo para desorientar, como *Reston, Nickels e Adamson*. Em pouco tempo, ou após algumas tentativas frustradas, em que o tempo-limite acaba antes de conseguirmos resolver o caso, a nossa lista de suspeitos reduzir-se-á bastante, até se centrar apenas num nome e nos seus contactos. Uma certa argúcia é aqui necessária, e quem leu o livro lembrar-se-á da forma como os documentos eram passados ao agente que controlava o traidor. Nessa altura, vigiar uma certa casa de *pizzas* pode revelar-se frutífero, sobretudo se soubermos a quem faz entregas ao domicílio. Para isso existem *files* em *Blenheim*, sob a designação DELIVERY ou NAMES, em que se vê se as pessoas são britânicas ou estrangeiras, se são suspeitas de alguma coisa, se têm ou não telefone, etc.

O telefone e o seu uso revelam-se cruciais para estabelecer a identidade do suspeito. Em *Blenheim* há uma ficha, designada BLODWYN, correspondente a uma funcionária de boa memória e recursos técnicos. Será possível, na fase adequada do jogo, pedir *voice prints* (análises de voz) referentes a conversas em telefones sob escuta, comparando-as com as de suspeitos. Ver-se-á, assim, que só existe uma escolha para o principal suspeito, mas falta ainda muito para revelar a sua verdadeira identidade. Contudo, e já que nas suas fichas em *Blenheim* eram fornecidos alguns dados biográficos, tornar-se-á evidente a necessidade de uma viagem até à Suécia, começando por Estocolmo, onde uma ficha, intitulada NILSON, dará indicações adicionais. Viagens a Borgafjall, onde se pode fazer, com êxito, algum alpinismo *(climbing)*, e a Umea, para uma visita à irmã do pai de Nilson, revelarão dados curiosos, designadamente impressões digitais, que podem ser comparadas. Os ficheiros do Exército sueco revelam também dados interessantes, designadamente na *UN Incidente File* e no relatório *(report)* do comandante de *Nilson*.

A partir de certa altura, todas as peças se ajustam e *Preston* está não só em condições de telefonar a *Sir Anthony Plumb* para lhe comunicar o nome do traidor como a sua verdadeira identidade, local onde foi feita a troca de identidades, método pelo qual foi recrutado, etc. Se tudo bater certo, *Sir Nigel Irvine*, chefe do MI6, dará a *Preston* os parabéns pelo seu excelente trabalho de detective e convidá-lo-á a mudar de departamento *(Preston* é do MI5) para investigar «um caso interessante», que será a história da bomba. Ao mesmo tempo, dar-lhe-á uma palavra de passe, em código, que deverá ser decifrada. O que aparece é 10-190-216-277-358, e *Preston*, que tem um *one time pad* à mão, facilmente transformará esses números em *ASPEN*. Esta palavra vai ser essencial para o segundo jogo, mas desse e do terceiro falaremos para a semana, que vai já longo o espaço. Entretanto, esperamos que tenham conseguido completar *The NATO Documents*.

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **Kung-Fu/Master**
2.º — **Whorld Cup Carnival**
3.º — **Ghosts'n Goblings**
4.º — **Bomb Jack**
5.º — **Calderon II**
6.º — **México/86**
7.º — **Jack The Ripper**
8.º — **Stainless Steel**
9.º — **Batman**
10.º — **Pracurse**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

CAMPANHA — VERÃO 86 — *HARDWARE*

A GARANTIA DOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO
VASTA GAMA PARA ENTREGA IMEDIATA

LOJA 1 — Centro Comercial S. João de Deus, Loja 428 — LISBOA
LOJA 2 — Rua da Madalena, 136 a 140 (a abrir brevemente)

VISITE-NOS!

ATARI
SHARP
TIMEX — SINCLAIR

CHIP CHAI INFORMÁTICA

TIMEX — SINCLAIR
SHARP
ATARI

★ AGORA ACTUALIZE-SE A MELHORES PREÇOS
★ ADQUIRA TODOS OS TÍTULOS DO **TOP** LONDRINO

CAMPANHA — VERÃO 86 — *SOFTWARE*

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

PENSAMOS terminar hoje um lote de cartas mais atrasadas, para ver se conseguimos dar andamento a vasta correspondência chegada entretanto, e a que nem sequer começámos ainda a responder, mesmo parcialmente, como é uso fazermos. Isto para que, no próximo número, possamos já dar atenção a muita carta chegada ainda durante o mês de Agosto e que não tivemos sequer oportunidade de abrir, dado o período de férias.

E abrimos hoje o rol, infelizmente com uma recusa ao pedido de *Pedro Pestana*, de Porto de Mós, que queria vender jogos. Não é esse o objectivo desta secção, e gostosamente publicaremos todos os pedidos de troca de correspondência e troca de jogos, mas pensamos ser melhor deixar a parte comercial de fora, tanto mais que, para «pirataria», já nos basta a que temos de suportar no comércio estabelecido. Certo *Pedro*?

De outro assunto fala o *João de Sousa*, do Dafundo, que perguntava, já há algum tempo, porque não tínhamos falado ainda de *Futebol 86*, um programa português que achou bastante bom. Tem sido falha nossa, confessamos, tanto mais que a respectiva cassete nos foi enviada para crítica, mas hoje mesmo tens aqui a nossa opinião. Quanto ao programa para *Cyberun*, que mandasta, segue na secção respectiva.

Pedro Miguel Madeira Figueiredo, de Oliveira de Azeméis, só recentemente tomou contacto connosco e gostaria de possuir os suplementos anteriores. Bem, quanto a isso, a única coisa que podemos aconselhar-te é escreveres ao departamento comercial e pedires todos os suplementos saídos desde 14 de Março, que foi a data em que iniciámos *Videojogos*, ou estabeleceres um contacto prévio, para saber se os têm disponíveis, como poderás proceder ao pagamento, como será o envio, etc.

O *Pedro*, como primeiro contributo, enviou uma *dica* para a conclusão de *Everyone's a Wally*, que, aliás, já publicámos há algum tempo. Mas, para os leitores que não a tenham visto, aqui fica: há que apanhar uma série de letras, para formar a palavra BREAK, as quais devem ser entregues pela seguinte ordem: «B», por *Wilma*; «R», por *Tom*; «E», por *Dick*; «A», por *Harry* e «K», por *Wally*.

Coluna de «aflitos»

E vamos agora a alguns pedidos de ajuda, começando pelo *Nuno Filipe Branco*, de Lisboa, que gostaria de saber como apanhar uma bomba, colocada em cima de uns caixotes, em *Movie*, além de *dicas* sobre *Sir Fred* (olha que já demos a solução do jogo) e ainda sobre *Terrormolinos*. Em contrapartida, manda um programa para *Bomb Jack*, que tirou de uma revista, e esta *dica* para quem queira «abrir» a linha Ø: com MERGE "" e depois do OK, se a listagem não der acesso, tentem ver se há linha Ø e, caso afirmativo, façam POKE 23756,x (em que «x» é o número da linha que se pretende ler).

Tiago Villas-Boas, de Monte Estoril, além de um programa para *Who Dares Wins II*, que já demos, queria *dicas* para *Green Beret*, especialmente para o segundo nível, *Big Ben Strikes Again* e *Ghosts'n'Goblins*. Quanto ao objectivo de *Booty*, é muito simples, mas algo difícil de atingir: trata-se de apanhar todos os tesouros que os piratas deixaram espalhados pelos porões do barco-fantasma e devidamente protegidos por piratas-fantasmas, papagaios, etc., além de alguns objectos estarem armadilhados e explodirem ao serem recolhidos (no entanto, há uma defesa para estes, se fores rápido, porque mal o rastilho começa a arder tens tempo para te afastares um pouco e não «morreres» com a explosão); além disso, e como já viste, tens de abrir as portas dos compartimentos com as chaves respectivas, embora recolher algumas dê bastantes dores de cabeça.

Curiosamente, foi com *Booty* que começámos esta secção de *Pokes & Dicas*, em 14 de Março, e atendendo à coincidência, repetimos aqui o programa para «vidas infinitas» que, então, publicámos, com a esperança de que entre na versão que possuis:

```
1Ø  CLEAR 26ØØØ:LOAD "" CODE:LOAD "" CODE 2688Ø:RAN-
    DOMIZE USR 2688Ø
2Ø  POKE 58294,Ø:RANDOMIZE USR 525Ø
```

Pedro Vaz, de Pombal, tem andado às voltas com *Gremlins*, tal como o *Eduardo Luís Oliveira*, e não sabe o que fazer na garagem (que tal soldar os controlos da escavadora?), nem como utilizar a câmara no bar. Gostaria, assim, de trocar ideias com o Eduardo, e para isso aqui fica a sua morada: Rua Professor Gonçalves Figueira, 3, 3.º-Esq., 3100 Pombal. Quanto aos outros pedidos que fazes, de momento não nos é possível dar-te as teclas todas de *Skyfox* (estamos de férias e não temos as instruções connosco), mas não ficas esquecido; *View to a Kill* será, em breve, objecto de uma *Reprise*, e aí terás todas as informações; e *Quazatron* foi há pouco tempo criticado neste suplemento, sendo na ocasião dadas as indicações mais importantes (também voltaremos, um destes dias, a este jogo, com uma *dicas;* mantém-te atento. Finalmente, quanto às tuas outras perguntas, a primeira, sobre um jornal só para computadores, não é possível de momento; sobre a segunda, só com *Interface* e *software* especial terás «música» de jeito; quanto às moradas, aqui vão: US GOLD — Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham B7 4LY; MELBOURNE HOUSE — Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW 10; ULTIMATE PLAY THE GAME — The Green, Ashby de La Zouch, Leicestershire LE6 5JU; OCEAN SOFTWARE — 6 Central Street, Manchester M2 5NS; ELITE SISTEMS — Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands WS9 8PW. Esperemos que não tenham mudado de endereço!

Aproveitaremos, na secção respectiva, vários dos *pokes* que mandaste, mas o mapa, esse, fica de fora. Tenta mandar mapas de tua autoria, desde que venham desenhados com nitidez.

Também aflito com algumas coisas anda *Luís Filipe Salvador*, de Tires, Parede, que gostaria de ter mapas de *V, Tantalus, Zorro, The Jewels of Babylon* e *Arc of Yesod*. Queria ainda *dicas* sobre *V*, designadamente, sobre o significado das telcas (ícones) do canto inferior direito do «écran», modo de largar uma bomba, código de entrada e saída da sala de computadores e como fazer o pó vermelho. Alguém quer contribuir? Quanto às teclas de *Superbowl*, são as seguintes: 1.º jogador — "1"/"Q", esq/dir; "A"/"Caps", subir/descer; "S", disparar. 2.º jogador — "Space"/"Enter", esq/dir; "O"/"P", subir/descer; "Ø", disparar. Quanto à tua outra questão, este jogo é para ser jogado apenas por duas pessoas.

Luís Filipe, morador no Bairro Conde Monte Real, Rua Eça de Queirós, 23, 1.º Dt.º, 2775 TIRES PAREDE, gostaria ainda de trocar correspondência com outros leitores, sobretudo para *pokes*.

Dicas para *That's the Spirit* gostaria de ter o *Carlos Miguel Lourinho*, do Barreiro, que, além de umas sugestões sobre formas diferentes de classificar os jogos de que falamos, manda alguns mapas, de que aproveitamos, por serem de sua autoria, um do *Uncredible Shrinking Fireman* e outro com as sequências de recolha de bombas «acesas» em *Bomb Jack*.

Ajudas para vários gostos

No capítulo das ajudas, vamos começar pelos leitores de que já atrás falámos, *Luís Filipe Salvador* vem em primeiro lugar, com uma *dica* para *México 86* e um pequeno programa para *Gunfright*. Quanto ao primeiro, diz ele que, durante a qualificação, devem fazer o melhor possível; se não conseguirem qualificar-se, aparece no «écran» uma carta de condolências e, em baixo, STOP STANTEMAN; se carregarem em CONTINUE e ENTER, surge a carta de parabéns e podem continuar o caminho até à final. Reserva: o Luís não garante que o truque dê sempre certo.

— GUNFRIGHT

```
1Ø  FOR N=1 TO 7:LOAD "" CODE:NEXT N:POKE
    47919,Ø:POKE 4792Ø,Ø:RANDOMIZE USR 23424
```

Este programa não dá vidas infinitas, mas impede o fora-da-lei de disparar durante o duelo. Devem ter cuidado, no entanto, em evitarem o duelo se não tiverem dinheiro para comprar mais munições e só tiverem uma bala.

Nuno Filipe Branco, como já tínhamos referido, mandou:

— BOMB JACK

```
1Ø  REM BOMB JACK
2Ø  CLEAR 29877:FOR N=23371 TO 23377:READ A:POKE N,A:
    NEXT N
3Ø  LOAD "" CODE:POKE 65534,91:RANDOMIZE USR 65465
4Ø  DATA 175,5Ø,64,195,195,75,193
```

Mais uma vez um programa para *Cyberun*, mandado pelo *João Sousa*, e que repetimos para quem o tenha falhado:

```
1Ø  LOAD "" CODE:RANDOMIZE USR 24576:LOAD "" CODE
2Ø  POKE 33446,62:POKE 23447,175:POKE 23448,5Ø:POKE
    23449,72:POKE 2345Ø,141:POKE 23451,195:POKE
    23452,128:POKE 23453,92:RANDOMIZE USR 23424
```

Pedro Vaz, já acima mencionado, mandou uma série de *pokes*, mas já publicámos praticamente todos, e muitos deles recentemente. De qualquer forma, e para que não fique desapontado, damos estes:

Linha a linha...

BONS contributos, hoje, para *Linha a Linha*, com *Luís Miguel Santos*, do Cartaxo, a enviar finalmente o que, em carta anterior, dizia ter mandado. E aí estão os seus programas:

```
  1 REM CRONOMETRO
  5 LET h=48: LET c=Ø
 10 POKE 23674,255: POKE 23673,
255: POKE 23672,255
 20 CIRCLE 24,150,18
 30 PRINT AT 1,5;"ØØ"
 40 DEF FN t()=INT ((65536*PEEK
 23674+256*PEEK 23673+PEEK 23672
)/50)
 50 LET t1=FN t()
 60 LET a=t1/30*PI
 70 LET x=16*SIN a: LET y=16*CO
S a
 80 PLOT 24,150: DRAW OVER 1;x,
y
 85 IF POINT (24,166)=1 AND FN
t()>50 THEN GO SUB 500
 90 LET t=FN t()
100 IF t<=t1 THEN GO TO 90
110 PLOT 24,150: DRAW OVER 1;x,
y
120 LET t1=t
140 GO TO 60
500 FOR g=Ø TO 8
505 POKE 23606,c+g
508 IF c=-8 THEN PRINT AT 1,5;C
HR$ h
510 PRINT AT 1,6;"Ø"
515 NEXT g
520 LET c=c+8
530 IF c=72 THEN LET c=-8: LET
h=h+1
535 IF h=58 THEN STOP
540 RETURN
```

```
  5 REM REGRESSO A NOME
 10 INPUT "ESCREVA O SEU NOME:"
; LINE A$
 20 LET B=LEN A$
 30 LET D=1
 40 PRINT AT Ø,Ø;"AGORA EU ESPA
LHO O SEU NOME E  VOCE IRA APAN
HA-LO POR ORDEM!!! "
 45 BEEP 1,1: BEEP 1,10: BEEP 1
,-20: BEEP 1,30
 46 CLS
 50 FOR C=1 TO B
 60 PRINT AT RND*21,RND*31;A$(C
)
 70 NEXT C
 80 LET X=11: LET Y=16
 85 PRINT AT X,Y;"@"
 90 PRINT AT X,Y;" "
 95 IF A$(D)=" " THEN LET D=D+1
100 IF INKEY$="" THEN GO TO 85
110 IF INKEY$="5" AND Y>Ø THEN
LET Y=Y-1
120 IF INKEY$="8" AND Y<31 THEN
LET Y=Y+1
130 IF INKEY$="6" AND X<21 THEN
LET X=X+1
140 IF INKEY$="7" AND X>Ø THEN
LET X=X-1
150 IF SCREEN$ (X,Y)=" " THEN G
O TO 85
160 IF SCREEN$ (X,Y)="@" THEN G
O TO 85
170 IF D=B THEN GO TO 300
180 IF SCREEN$ (X,Y)=A$(D) THEN
PRINT AT X,Y;" ": BEEP .5,Ø: LE
T D=D+1: GO TO 85
200 PRINT AT Ø,Ø;"VOCE PERDEU,T
ALVEZ NA PROXIMA!!!"
210 STOP
300 PRINT AT Ø,Ø;"VOCE CONSEGUI
U REAVER O SEU NOME"
310 STOP
```

```
  5 REM PERDEU
 10 PLOT 128,87: LET a=5: LET b
=-10
 20 FOR c=1 TO 16: DRAW a,Ø,PI:
DRAW b,Ø,PI: LET a=a+10: LET b=
b-10: NEXT c
```

```
  5 REM CORRECÇÃO DO PROGRAMA
DE LUIS MIGUEL COSTA CATARINO
por LUIS MIGUEL SANTOS
do CARTAXO
 10 LET a=INT (RND*3421)+28
 20 INPUT "Diz-me qual o numero
que tenho na memoria";b
 30 IF b>a THEN PRINT "E grande
"
 40 IF b<a THEN PRINT "E pequen
o"
 50 IF b=a THEN PRINT FLASH 1;"
acertou": BEEP 1,Ø: STOP
 60 GO TO 20
```

```
  1 REM CORES E SOM
  2 REM Prima diversas teclas
  3 REM BREAK SPACE para parar
  4 REM Autoria de LUIS SANTOS
  5 CLEAR 64999
 10 FOR a=65000 TO 65012
 20 READ b: POKE a,b
 30 NEXT a
 40 RANDOMIZE USR 65000
 50 DATA 58,8,92,254,32,200,211
254,175,211,254,24,243
```

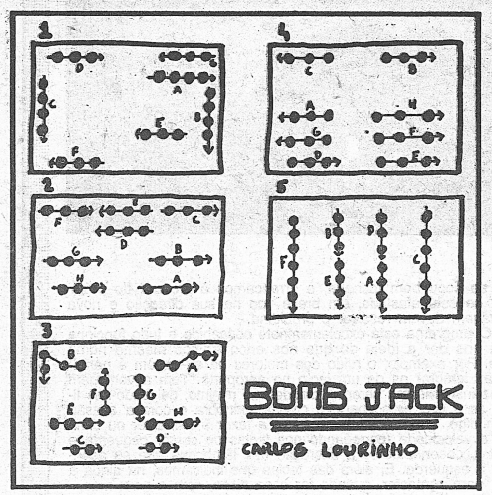
Fazer cálculos

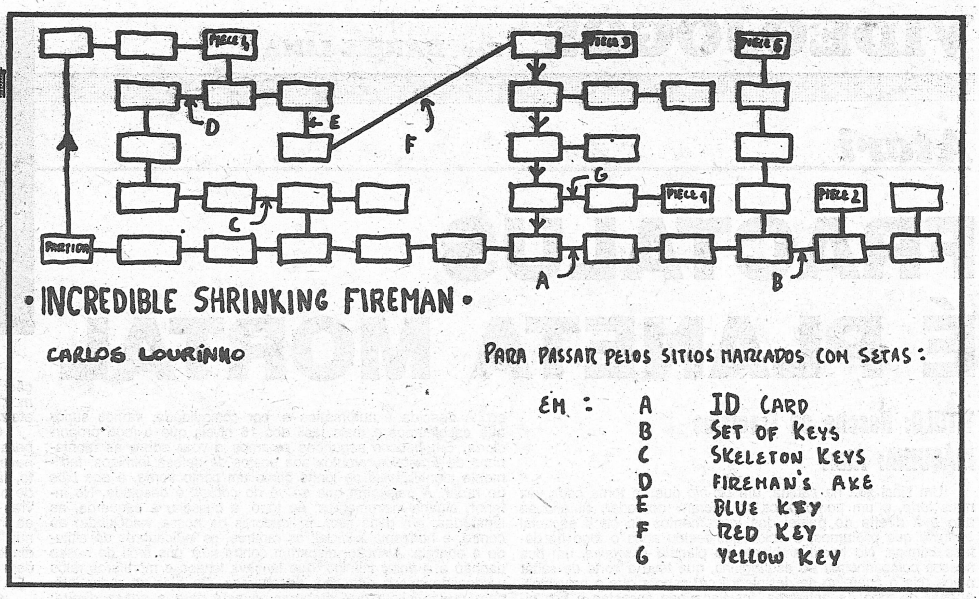
Desta vez, também o *Miguel Nuno Cartier Carvalho Grima*, de Sacavém, e igualmente já nosso conhecido, mandou dois programas. O primeiro faz do micro uma máquina de calcular, embora com muitos defeitos, e ele lança um desafio: vejam se conseguem que o último resultado fique na memória do computador e que este mostre o resultado, sempre que lhe for pedido.

```
1Ø BORDER RND * 6:PAPER
   RND * 6: INK 9:CLS
2Ø LET A="i:SOMAR":PRINT
   A:LET B="2: DIMINUIR-
   ":PRINT B:LET C=
   "3:MULTIPLICAR":PRINT
   C:LET D="4:DIVIDIR-
   ":PRINT D
3Ø IMPUT E
4Ø IF E=1 THEN GO TO 75
5Ø IF E=2 THEN GO TO i6Ø
6Ø IF E=3 THEN GO TO 25Ø
7Ø IF E=4 THEN GO TO 34Ø
75 CLS
8Ø PRINT "Escreva os núme-
   ros da sua soma"
9Ø IMPUT Z
1ØØ IMPUT X
11Ø IF Z>Ø THEN GO TO 13Ø
12Ø IF X>Ø THEN GO TO 13Ø
13Ø PRINT z+x
14Ø PAUSE 2ØØ
15Ø GO TO 1Ø
16Ø CLS
17Ø PRINT "Escreva os núme-
   ros da sua subtracção"
18Ø IMPUT F
19Ø IMPUT G
2ØØ IF F>Ø THEN GO TO 22Ø
21Ø IF G>Ø THEN GO TO 22Ø
22Ø PRINT F-G
23Ø PAUSE 2ØØ
24Ø GO TO 1Ø
25Ø CLS
26Ø PRINT "Escreva os núme-
   ros da sua multiplicação"
27Ø IMPUT H
28Ø IMPUT I
29Ø IF H>Ø THEN GO TO 31Ø
3ØØ IF I>Ø THEN GO TO 31Ø
31Ø PRINT H×I
32Ø PAUSE 2ØØ
33Ø GO TO 1Ø
34Ø CLS
35Ø PRINT "Escreva os núme-
   ros da sua divisão»
36Ø IMPUT J
37Ø IMPUT K
38Ø IF J>Ø THEN GO TO 4ØØ
39Ø IF K>Ø THEN GO TO
   4ØØ
4ØØ PRINT J:K
41Ø PAUSE 2ØØ
42Ø GO TO 1Ø
```

O segundo programa do Miguel dá um efeito de cores:

```
1Ø BORDER RND * 6:PAPER
   RND * 6: CLS
2Ø PAUSE 5Ø
3Ø GO TO 1Ø
```





— MUGSY — POKE 43Ø12,Ø:POKE 42966,Ø
— GROUND ATTACK — POKE 23Ø63,Ø
— RIVER RESCUE — POKE 33420,Ø
— FINDERS KEEPERS — POKE 342Ø8,Ø ou 34252,Ø
— NIGHT SHADE — POKE 53442,Ø:POKE 53443,12
— PINBALL WIZARD — POKE 48182,Ø
— FAHRENHEIT — POKE 29818,Ø
— MAGIC CARPET — POKE 2953Ø,Ø
— TRANSVERSION — POKE 25393;1ØØ

Ricardo Jorge Portela, das Mercês, Mem Martins, enviou umas *dicas* sobre *Mikie* e *Ping-Pong*, além de uns *pokes*.

— MIKIE — Para ter um bónus em cada «écran», fazer o seguinte: na sala de aula, apanhem todos os corações e dirijam-se para a secretária; vão para o meio da sala e disparem (gritem) três vezes, e aparece um palhaço, que dá um bónus de mil pontos; a parede, às vezes, tem um quadro e dá bónus se dispararem contra ele. Na cantina, dirijam-se para o buraco do meio, no cimo do «écran», e disparem três vezes; no ginásio, vão para o lado esquerdo e, depois, dirijam-se para o meio e disparem três vezes; quando se está no corredor, dispara-se de frente para o quadro das notícias, mas só no segundo andar.

— PING-PONG — No nosso primeiro serviço, atira-se a bola normalmente por cima da rede e, quando a bola voltar, façam um *smash;* a pontuação ficará «maluca» e passarão para o nível seguinte, mesmo que a bola tenha ido à rede.

Quanto aos *pokes*, já demos recentemente quase todos, pelo que ficamos apenas com:

— ESQUIMO EDIIE — POKE 24686,24:POKE 24687,76

Paulo A. Pereira, de Queluz (a tua sugestão será tida em conta um destes dias), enviou também uma série de *pokes* repetidos, pelo que damos hoje estes:

— MOON ALERT — POKE 424Ø4,255 (1ØØ vidas); ou 42654,195 (imortalidade); ou 39754,Ø (vidas infinitas)
— STRONTIUM DOG, THE KILLING — POKE 52161,Ø:POKE 52162,Ø
— CHIMERA — POKE 59118,Ø (tempo); 6Ø953,Ø (alimento); 6Ø913,Ø; 6134Ø,Ø; e 61341,Ø (água)

Timóteo Meneses e o *Luís Esteves*, como sempre, estão presentes, e deles aproveitamos hoje o seguinte material, a começar com um que é objecto de muitos pedidos:

— MS.PACMAN
```
1Ø  BORDER Ø:PAPER Ø:INK Ø:CLS
2Ø LOAD "" CODE
11Ø DATA 184,62,195,5Ø,131,21Ø
12Ø DATA 62,157,5Ø,132,21Ø,62
13Ø DATA 21Ø,5Ø,133,21Ø,62,Ø
14Ø DATA 5Ø,116,148,195,96,21Ø
15Ø RANDOMIZE USR 6528Ø
153 POKE 23659,Ø
16Ø RUN
```
Dizem eles que vai aparecer um desenho aos quadrados, mas que isso não faz mal. É uma questão de experimentar.

Pedro Eduardo Figueiredo, de Lisboa, deu esta contribuição:

— BOUNDER (para bolas e saltos infinitos)
```
1Ø INK Ø:PAPER Ø: CLEAR 24791:LOAD "" CODE
2Ø POKE 35269,Ø:REM Vidas
3Ø POKE 34617,Ø:REM Saltos
4Ø POKE 365Ø3,Ø
5Ø RANDOMIZE USR 23785
```
(Introduzir o programa com MERGE "" e executar, no final, GO TO 1Ø)

— MOLECULE MAN (Energia e tempo) — POKE 6Ø728,Ø:POKE 64583,2Ø1: POKE 63523,24
— STARSTRIKE II — POKE 33696,Ø («Lasers», combustível e escudo)

Quanto aos outros, já demos recentemente.

Rui Pedro de Melo, de Santo Amaro de Oeiras, também enviou bastante material, e algum publicámo-lo recentemente. Aproveitamos o seguinte:

— BATMAN — POKE 31529,58:POKE 36798,Ø
— BENNY HILL — POKE 34957,42
— STARQUAKE — POKE 5Ø274,Ø
```
3Ø  FOR F= 65Ø71 TO 65Ø83
4Ø  READ A:POKE F,A:NEXT F
5Ø  RANDOMIZE USR 65ØØØ
6Ø  DATA 62,Ø,5Ø,151,2Ø6,62,Ø,5Ø,55,222,195,222,22Ø
```
— JASON's GEM — Já demos este há muito tempo, mas cá vai outra vez: quando o programa passar e aparecer o «menú», carregar nas teclas W, A, S ao mesmo tempo e terão vidas infinitas.

Esta «dupla» pede de novo troca de correspondência, para tudo relacionado com jogos, programas, computadores, pede ajuda em *pokes* para *Fighting Warrior, Ghost'n'Goblins, Kung-Fu Master, Green Beret, Great Escape* e o mapa de *Robin Wood*, e passado este «intervalo» publicamos o resto do material que mandou:

— MONTY MOLE
```
1  PRINT «Program: MONTY MOLE»
5  LOAD "" CODE
1Ø  CLEAR 65535
2Ø  FOR N=6528Ø TO 65351: READ A:POKE N,A: NEXT N
3Ø  DATA 293,221,33,Ø,63,17
4Ø  DATA Ø,192,62,113,55,2Ø
5Ø  DATA 8,21,62,15,211,254
6Ø  DATA 2Ø5,98,5,49,24Ø,91
7Ø  DATA 33,38,255,17,Ø,91
8Ø  DATA 1,34,Ø,237,176,195
9Ø  DATA Ø,91,33,255,254,17
1ØØ  DATA 255,255,1,74,163,237
```
— ANDROID 2 — Carregar o jogo e, na opção de escolha de *joystick*, fazer BREAK, introduzindo, depois, como comando directo, POKE 52249,24:POKE 5225Ø,32:POKE 53897,Ø seguido de CONTINUE, ENTER

— SAI COMBAT (255 vidas)
```
5  CLEAR 24615Ø
1Ø  INPUT "Número de vidas (1 a 255)"; I:IF I<1 OR I>255 THEN GO TO 1Ø
15  CLS:PRINT "SAI COMBAT IS LOADING"
2Ø  LOAD ""CODE:POKE 65364,2Ø1,RANDOMIZE USR 6534Ø
3Ø  POKE 32421,I:RANDOMIZE USR 2345Ø
```
— YABBA DABBA DOO:
```
1Ø  FOR N= 65ØØØ TO 65ØØ7: READ a: POKE N,a: NEXT N
2Ø  DATA 175,5Ø,92,17Ø,124,246,1,2Ø1
3Ø  LOAD "" CODE
4Ø  POKE 649Ø9,195:POKE 6491Ø,232:POKE 64911,253
5Ø  RANDOMIZE USR 64767
```
António Gomes, da Parede, mandou dois programas e, apesar de um deles ser já objecto de uns *pokes* mais atrás, publicamo-lo por ser diferente:

— BOUNDER
```
1Ø  CLEAR 24831
2Ø  LOAD "BOING" CODE
3Ø  POKE 611Ø6,183
4Ø  POKE 611Ø7,17
5Ø  POKE 61Ø87,183
6Ø  POKE 61Ø88,17
7Ø  POKE 61Ø89,Ø
8Ø  POKE 61Ø92,224
9Ø  POKE 61Ø93,255
1ØØ  POKE 611ØØ,191
11Ø  RANDOMIZE USR 61Ø74
```
Este programa, diz António Gomes, carrega o bloco principal e, em seguida, parecerá que o computador faz *Reset*. Nada de pânicos e escrevam POKE 3661Ø,Ø:RANDOMIZE USR 346ØØ e tudo se arranjará.

— TURBO ESPRIT
```
1Ø  BORDER Ø:INK Ø: PAPER Ø: CLEAR 26624:LOAD "" CODE 16384:PRINT AT 6,Ø:LOAD "" CODE
2Ø  PRINT AT 8,Ø:INK 7:BRIGHT 1: "(1) N.º de vidas": AT 9,Ø; "(2) Vidas Infinitas"
3Ø  LET i$= INKEY$:IF i$ <> "1" AND i$ <> "2" THEN GO TO 3Ø
4Ø  IF i$= "1" THEN INPUT "Lives? (max 74)"; i:POKE 6425Ø,i + 48:RANDOMIZE USR 64837
5Ø  POKE 29893,Ø:RANDOMIZE USR 64837
```

«Pirataria» de segunda

Para fechar, nova referência à carta do Luís Esteves e do Timóteo Menezes, que relatam uma situação de facto insólita numa loja de venda de jogos e outro material, em Almada. Ao que contam, uns «espertinhos» que lá trabalham, que sabem de código máquina, alteram o que lhes apetece nos jogos, de forma a acabá-los sem grande problema, e são essas versões adulteradas que, depois de «trancadas» de novo, são postas à venda. No *Biggles*, por exemplo, até aparecia a legenda, em português, «Descodificado por...» Como resultado, essas versões não aceitam a introdução de outros *pokes*, ou de programas para vidas infinitas (a situação, de resto, é a mesma, ou semelhante, um pouco por toda a parte).

Ora, todos sabemos que os jogos de Spectrum, e não só, à venda em Portugal são todos *pirateados*, num negócio que rende bastante dinheiro, apesar de as cassetes serem baratas (não foram os «editores» portugueses que pagaram centenas ou milhares de contos a programadores para fazerem os jogos...) mas, ao menos, que não destruam as cópias ao executá-las, como acontece com frequência. Em muitos locais, «abrem» os programas a «martelo», e o resultado está normalmente à vista, desde *screens* de título «farailhados» até versões incompletas (caso escandaloso de *The Planets*). O público que compra as cassetes, mesmo «pirateadas», tem direito a um mínimo de qualidade, incluindo a entrega das instruções, e era tempo de muitos comerciantes passarem a respeitar mais quem lhes mantém a loja aberta com o dinheiro que lá gasta.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Atari

FRACTALUS É PLANETA MORTAL

TÍTULO: Rescue on Fractalus
MÁQUINA: Atari

Um sinal soa na cabina, um *bip-bip* que se torna cada vez mais forte, e um ponto pisca no «écran» do radar, situado ao alto e à direita do painel dos instrumentos do caça espacial *Valkyrie* que pilotamos, o único que restou após o fogo da defesa inimiga. No hostil ambiente do planeta *Fractalus*, um dos nossos companheiros de esquadrilha, que teve a sorte de saltar antes que o aparelho se desintegrasse, espera que o salvemos. Apesar do fogo da antiaérea, instalada nas encostas e nos picos das montanhas do planeta, descemos suavemente, até atingirmos a altitude suficiente para uma aterragem o mais perto possível do piloto abatido.

Este é, em suma, o tema de *Rescue on Fractalus*, um excelente jogo de acção e estratégia da conhecida *Lucasfilm*, desde há algum tempo também empenhada na produção de jogos de computador. Como único piloto operacional, temos que recolher todos os que foram abatidos e regressar à nave-mãe, que aguarda em órbita durante algum tempo, e tudo antes de se esgotar o prazo que nos é concedido, bem como a energia de que dispomos.

Música de Wagner introduz o jogo, com o piloto, que representamos, a ser lançado da nave-mãe, num bonito efeito gráfico. A descida é automática e, por comodidade, vamos supor que escolhemos o mais fácil dos 16 níveis que o jogo proporciona. Em poucos segundos estamos a voar sobre as montanhas de *Fractalus*, atentos aos postos de defesa inimigos, facilmente identificáveis de longe como um ponto verde, e aos *bips* do radar. A paisagem que se vê do *cockpit* é desolada. No interior, alguns instrumentos: no topo, a bússola, à esquerda, as lâmpadas, em duas filas, indicadoras da nossa velocidade; ao centro, o horizonte artificial, os radares, os indicadores de altitude e energia. Atenção, disparam contra nós: uns tiros do nosso canhão e o posto inimigo, que lançava longos e mortíferos raios verdes na nossa direcção, desaparece. Os *bips* no radar indicam que o piloto que procuramos está para a nossa direita: voltamos, até centrarmos o sinal entre as duas linhas, enquanto baixamos a altitude; quando o sinal estiver próximo do «V» na parte inferior do radar, é porque estamos quase em cima do piloto. Carregamos na tecla «L» para uma aterragem automática e procuramos os restos do caça e o nosso companheiro no radar de curta distância (ao centro do painel).

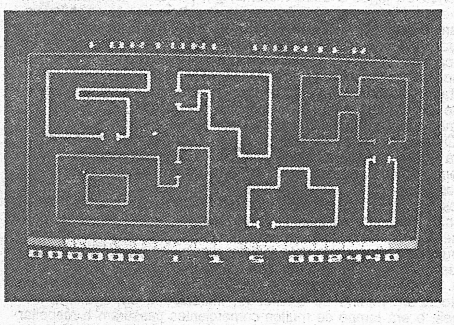
Temos que verificar, no entanto, se todos os sitemas estão em funcionamento (tecla «S») e se a porta da câmara atmosférica da nossa nave (*airlock*) é aberta (tecla «A»). O computador de bordo informa-nos se o piloto está ao alcance ou demasiado afastado; se for o primeiro caso, e se a entrada estiver aberta, em breve ouviremos o som dos seus passos no interior da nave e o ruído seco da porta que se fecha (uma última verificação se ficou bem fechada, e arrancamos à procura do próximo); se está afastada, um breve voo na sua direcção e nova aterragem devem resolver o problema.

O programa está excelentemnete concebido e tudo funciona para nos dar a ideia de que nos encontramos mesmo numa nave. Por exemplo, o ruído dos motores na aterragem é perfeito, faz lembrar os de um jacto no aeroporto. Tem a vantagem de os instrumentos serem reduzidos ao mínimo, deixando-nos livres para nos preocuparmos com a manobra e com a evasão ao inimigo, e a única coisa que há a fazer é aumentar ou diminuir a velocidade (carregando nas teclas de cursor esquerda e direita), observando-se a alteração nas lâmpadas que se acendem à esquerda. E, além das teclas que indicámos, há ainda a «E», para contactar, quando for caso disso, com a nave-mãe.

Os gráficos são óptimos, lentos ou rápidos, conforme a velocidade que imprimimos à nave, e de realismo bastante aceitável. No conjunto, trata-se de um jogo que prende totalmente a atenção e nos mete por completo na pele do personagem. Dos melhores que temos visto para Atari, senão mesmo o melhor.

(Jogo cedido pela Triudus).

GÉNERO: Acção/simulador
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): Inicial 7 e crescente
CONSELHO: A não perder



CAÇAR TESOUROS NÃO É FÁCIL

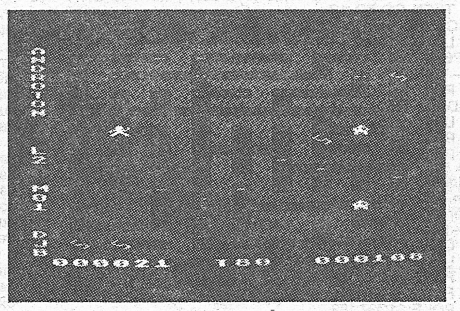
TÍTULO: Fortune Hunter
MÁQUINA: Atari

Um explorador tem tesouros para procurar em diversas salas, mas este jogo para Atari, *Fortune Hunter*, utiliza uma técnica pouco habitual no género, bem concebida e executada ao nível de programação.

Podendo aceitar um ou dois jogadores, e com 9 níveis de dificuldade, *Fortune Hunter* começa por apresentar no «écran» 6 salas de configuração diferente, todas vazias. Utilizando um pequeno cursor no «écran», escolhemos a sala que desejamos, dirigindo o cursor para a entrada, e aí muda o «écran» e a sala «sai» da zona em que estava implantada, aumenta sucessivamente de tamanho, até ocupar todo o «écran», e «enche-se». Cada uma tem um nome diferente e também inimigos diversos, que o explorador deve evitar ou destruir, para conseguir chegar ao almejado tesouro.

Basicamente, é um jogo simples, sem dificuldades de maior, embora nos níveis mais avançados essa facilidade seja bastante ilusória e exija boa atenção e perícia para se apanhar o tesouro e ficar ileso. Em princípio, *Fortune Hunter* destina-se também aos escalões etários mais baixos, para «iniciação» aos truques que o computador apresenta e possibilita, mas isso não impede que os mais velhos experimentem.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: Comprar para os mais novos



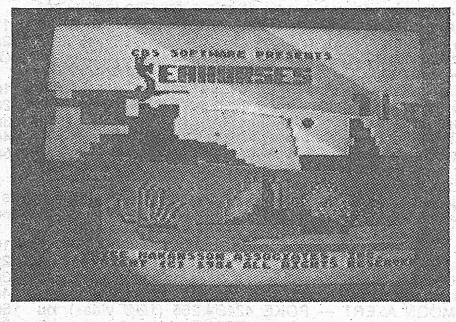
LABIRINTOS SÃO BICO-DE-OBRA

TÍTULO: Androton
MÁQUINA: Atari

Androton vai buscar, como tantos outros, a ideia básica do labirinto, com objectos a recolher e/ou neutralizar, e será um bom entretenimento para quem aprecia o género, apesar de ser um pouco mais lento do que seria de esperar numa máquina como o Atari. Neste aspecto, não tem comparação com *Pacman*, por exemplo.

O aspecto mais inovador de *Androton*, todavia, está na possibilidade de seleccionarmos os labirintos, carregando nas teclas *Option* e *Select*, o que nos permite também estudar calmamente os melhores percursos para evitar perda de vidas. E os labirintos, diga-se de passagem, podem tornar-se um bico-d'obra, se nos descuidarmos, porque várias pistas não têm saída. Para melhorar isso, os movimentos dos inimigos são, regra geral, previsíveis, e não é muito difícil desembaraçarmo-nos deles. Pela sua lentidão, e pelo que exige de treino de raciocínio, para negociar da melhor maneira os labirintos, é um programa que se aconselha para os mais novos.

GÉNERO: Perícia/acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: Comprar para crianças



UMA HISTÓRIA DE CAVALOS-MARINHOS

TÍTULO: Sea Horses
MÁQUINA: Atari

Extremamente simples, *Sea Horses* destina-se a crianças muito pequenas, para as quais estão apropriados a sua lentidão e até o próprio tema. Passa-se no fundo do mar e trata-se de ajudar uns cavalos-marinhos a seguirem para a sua casa, localizada dentro de um navio afundado. É preciso ter cuidado, no entanto, porque enormes peixes aparecem e, se não pomos o cavalinho a bom recato, adeus vida!

A aproximação dos monstros tem «aviso» sonoro e dá tempo a procurar um abrigo para o bichinho que controlamos, quer dentro de um buraco (facilmente identificável porque é a mancha negra no meio do colorido) quer camuflando-o, para que o inimigo o não veja. Faz-se isto carregando no botão de disparo do *koystick* e com algumas cores à escolha; se conseguirmos, por exemplo, que ele fique verde ou rosa, a tempo de se sobrepor a uma rocha dessa cor, está a salvo, porque o monstro passa sem o ver. Os gráficos são grandes, muito coloridos, a musiquinha é agradável, embora repetitiva, mas não percam tempo com o jogo, se tiverem mais do que 5 anos!

(Jogo cedido pela Triudus)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 1
CONSELHO: Comprar para crianças

SELCOM MICRO SERVICE

PREÇOS DE PROMOÇÃO PARA:

- TIMEX
- SINCLAIR
- ATARI

CAMPANHA COMPUTADOR + MONITOR

ATENÇÃO SETÚBAL

SOFTWARE

- AS ÚLTIMAS NOVIDADES
- A MAIOR GAMA

CENTRO COMERCIAL DA FONTE NOVA (SETÚBAL) - Loja 19 - 1.º ANDAR ☎ 39351 ★ Rua João Eloy do Amaral, 152 (À FONTE NOVA) ★ 2900 SETÚBAL